

Centro Universitário de Brasília - UniCEUB

Faculdade de ciências da Educação - FACE

**Curso de Pedagogia - Formação de Professores para Séries Iniciais do
Ensino Fundamental - PROJETO NOTA 10**

Renilda Lourenço David
Rossiléa Silva de Farias
Sônia Maria de Melo
Vanda Pereira de Moraes
Vilce Brito de Godói

Os Jogos nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental

Brasília - 2005

Renilda Lourenço David
Rossiléa Silva de Farias
Sônia Maria de Melo
Vanda Pereira de Moraes
Vilce Brito de Godói

Os Jogos nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental

Projeto apresentado ao Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB
como parte as exigências para conclusão
do Curso de Pedagogia – Formação de
Professores para as Séries Iniciais do
Ensino Fundamental – Projeto Professor
Nota 10.

Orientador : Jorge Augusto Borges Serique

Brasília, 2005

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a DEUS, pelo Dom da vida, pelo amparo nos momentos difíceis, pela força nos dada para vencer os obstáculos no caminho. Enfim, agradecemos ao Senhor por esta grande conquista.

Agradecemos aos nossos familiares, por Ter nos dado o apoio e nos incentivado todos esses anos para que pudéssemos concluir nossa formação docente.

Agradecemos também a todos os alunos que passaram pelo nosso caminho, deixando de maneira singela seus sinais em nossas vidas, em especial àqueles que contribuíram com suas atividades para a realização e construção de todas as atividades orientadas para a prática realizadas ao longo do curso.

Finalmente, e não menos importante agradecemos aos professores, colegas de trabalho e de turma, que compreenderam nossas aflições e estiveram ao nosso lado, apoiando-nos direta ou indiretamente

RESUMO

Neste trabalho relatamos sobre o jogo e a sua importância no desenvolvimento da atenção e do raciocínio lógico do educando. Tomando como base os dados coletados com a aplicação do jogo TANGRAM aos alunos da 3ª série do Ensino Fundamental. A coleta de dados foi feita por meio de observação durante a execução do jogo. Pelos resultados obtidos na presente pesquisa pode-se perceber a grande influência que o jogo favoreceu no desenvolvimento da estrutura do raciocínio lógico e da atenção. pois, ele propicia a construção do conhecimento em que a criança é desafiada a desenvolver as suas habilidades e conhece-las, desenvolvendo progressivamente a sua auto confiança e conseqüentemente estará pondo em prática a sua atenção e o seu raciocínio lógico. É de extrema importância no jogo que a criança descubra por si mesmo esta confiança, e para tanto o professor devera utiliza-lo como um recurso privilegiado de sua intervenção educativa e assim, conhecera muito mais sobre as crianças com as quais ele trabalha.

SUMÁRIO

CAPITULO I - Introdução-----	05
Delimitação do tema-----	05
Justificativa-----	05
Delimitação do problema-----	05
Objetivo-----	06
 CAPITULO II - Referencial teórico -----	07
A ludicidade do jogo como instrumento de aprendizagem -----	07
Jogo -----	11
 CAPITULO III - Orientação Metodológicos -----	15
Abordagem -----	15
Participantes do estudo -----	16
Coleta de dados -----	16
 CAPITULO IV – Discussão dos dados -----	18
Relatório da coleta de dados -----	18
Análise dos resultados -----	21
 CAPITULO V-----	24
Conclusões -----	24
Referências -----	26

CAPITULO I

INTRODUÇÃO

Delimitação do tema

O tema que se pretende abordar tem como conteúdo “ Os jogos nas séries iniciais do Ensino Fundamental”.

É objeto de discussão no presente trabalho os jogos nas séries iniciais do Ensino Fundamental, delimitando a aplicação na 3ª série do Ensino Fundamental, vez que tal temática, indubitavelmente, se faz cada vez mais presente nas instituições educacionais.

Justificativa

A presente temática foi escolhida devido ao consenso grupal de que os jogos promovem novas formas de explorar a realidade bem como diferentes estratégias que favoreçam a atenção, o raciocínio lógico e a espontaneidade. Pois, segundo Chateau(1987) “ E pelo jogo que crescem a alma e a inteligência (...) Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velhos, será um adulto que não sabe pensar”.

Neste trabalho aborda-se uma metodologia em que o jogo é a ludicidade do aprender. A criança aprende enquanto brinca. Por isso os docentes das séries iniciais necessitam da inclusão dos jogos em seus planejamentos para que se verifique as vantagens pedagógicas que o jogo proporciona.

Delimitação do problema

As crianças gastam grande parte de seu tempo brincando com jogos. Portanto os jogos na escola devem ser trabalhadas de forma criativa. Diante disso pergunta-se: como o comportamento lúdico dentro dos jogos pode favorecer no

desenvolvimento da atenção e do raciocínio lógico, numa classe de 3ª série do Ensino Fundamental?

Objetivo

Identificar comportamentos lúdicos em jogos realizados em sala de aula que envolvam a atenção e o raciocínio lógico.

CAPITULO II

Referencial Teórico

A ludicidade dos jogos como instrumento de aprendizagem

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A aprendizagem acontece em todos os momentos da vida dos seres humanos. Vygotsky afirma que a aprendizagem e desenvolvimento estão interligados desde o primeiro dia de vida da criança. NEGRINE (1994;7)

As crianças quando ingressam na escola, período de alfabetização, trazem consigo uma bagagem de conhecimentos, elas aprendem quando vão ao supermercado com os pais; aprendem com letreiros nas ruas; ouvindo histórias e contando-as; brincando, enfim todos os momentos podem ser transformados em aprendizagens para as crianças. A atividade preferida pela criança no seu tempo livre é o jogo, portanto essa atividade está presente em seu desenvolvimento integral, por isso toda a bagagem de conhecimento da criança deve ser levada em consideração e aproveitada pelo alfabetizador.

Desde bebês, os seres humanos são expostos a brincadeiras, jogos e brinquedos que trazem desenvolvimento significativo. Nos momentos de brincadeiras as crianças aprendem a socializar-se, a ter coordenação motora,

enfim aprende ativamente. Portanto, a criança ao entrar em uma escola, deve continuar a ser estimulada de forma lúdica. Os professores devem estar preparados para propiciar uma proposta pedagógica lúdica para que seja feita da sala de aula um ambiente de construção do conhecimento. “... através da atividade lúdica se pode ajudar a criança a construir uma base sólida que, certamente, servirá de sustentáculo aos processos de desenvolvimento e aprendizagem.” NEGRINE (1994;10)

“É necessário fazer uma leitura do jogo; estar preparado para intervir, se for o caso; entrar em interação com a criança; planejar um tempo, após cada rotina diária, no qual cada criança tenha oportunidade de falar sobre suas experiências e ouvir o relato de seus pares. Organizar momentos pedagógicos de verbalizações e de escuta é criar condições para entender a complexidade de como o processo de aprendizagem se desenvolve.” NEGRINE (1994;18)

Portanto o papel do professor é muito importante nesse momento, cabe a ele oportunizar essas atividades que também preparam o indivíduo para o convívio social. A criança aprende com outras pessoas, em várias situações. Nesse momento o professor interage com a turma.

O brincar desenvolve uma interação entre as crianças, uma aproximação, uma cumplicidade. *“Esta aproximação entre duas ou mais crianças para compartilhar uma mesma atividade parece ter sua origem no processo de imitação, ou seja, pelo menos a partir da imitação da atividade de outro é que se estabelecem as primeiras relações entre iguais.”* NEGRINE (1994;21)

Outro fator importante nesse processo de imitação é essa relação entre iguais, onde as crianças aprendem que todas pessoas são iguais, que os seres humanos precisam viver em harmonia, com isso passam a respeitar o seu espaço e o espaço do colega. Identifica limites, aprende direitos e deveres, pois a partir

daí percebem que não estão sozinhos no mundo que outras pessoas diferentes também fazem parte.

A educação como alargamento do horizonte permite que se aprenda através da dinâmica das experiências vividas, segundo. Pois é através dessas experiências que se consegue a aproximação do mundo real, e suas contradições e contribuições pedagógicas. As crianças já possuem conhecimentos trazidos de casa, cabendo ao professor aproveitá-los de forma integrada às disciplinas.

Para essa prática produtora do saber é fundamental que a professora seja capaz de conhecer e interpretar essa realidade, fundamentando-a com os eixos norteadores de suas ações pedagógicas.

Nesse convívio, o professor é a peça chave desse processo de trocas. Cabe a ele ser o mediador desse processo, pois educar não se limita apenas em repassar informações, mas sim em construir e mostrar os caminhos para a construção do conhecimento. Por isso, quanto maior e mais rica for sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades dele desempenhar uma prática educacional significativa.

A sala de aula é um ambiente para a produção de teorias, elaboradas a partir da investigação, onde o autoritarismo seja trocado pela livre expressão de atitudes interdisciplinar.

Todo esse ambiente, propicia a aprendizagem. Segundo Vygotsky (1984), a aprendizagem é um processo externo, onde a construção desse saber vem do mundo social, das vivências e experiências adquiridas ao longo do processo de desenvolvimento. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano, Vygotsky (1984) afirma: a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.

É importante que o professor também tenha uma formação lúdica, o que possibilita conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e da brincadeira para a vida da criança, do jovem e também do adulto. Muitos educadores não acreditam na potencialidade da brincadeira no processo de desenvolvimento, outros nem experimentaram essa realidade associada à educação. O que para Santin (1994), é resultado do homem voltado para ciência e para técnica, o que fez que muitos desses homens perdessem a felicidade e a alegria de viver, a capacidade de brincar, a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico.

Os professores devem perceber que a aprendizagem como processo acontece gradativamente e a atividade lúdica no jogo contribuirá nesse processo. Na fase de alfabetização as crianças estão sempre em contato com brinquedos, brincadeiras, com o mundo de faz de contas, devendo ser aproveitado esse momento para sua formação.

O jogo e o brinquedo estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, principalmente de crianças em idade escolar. De alguma forma o lúdico se faz presente na vida das pessoas acrescentando muito no relacionamento entre elas. Para criança esse processo de brincadeira é muito importante, pois a criança aprende enquanto brinca. Vygotsky (1984), afirma que o brinquedo não é o principal instrumento da aprendizagem, mas é um fator muito importante do desenvolvimento.

Os jogos são muito importantes para formação da moral na criança, em primeiro lugar, representam uma atividade interindividual regulada por normas, em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si caráter moral, o respeito a elas sim, envolvem questões de justiça e honestidade, e por último tal respeito provém de mútuos acordos entre os jogadores o que fortalece o caráter na criança.

A brincadeira faz com que a criança em fase de alfabetização entre no mundo de faz de conta, permitindo que ela faça uma relação e comece a desvendar o mundo real, ajudando-a a construir capacidade de lidar com a

realidade de símbolos e de representações. brinquedo tem essa capacidade de criar uma expectativa na criança e através dele a criança pode desvendar muitos mistérios do mundo adulto. Por meio dele a criança reinventa o mundo, aguçando a capacidade de criar. De acordo com Vygotsky (1984;126) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Piaget (1990), acredita que os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais, a partir deles que a criança passa a conhecer-se e a conhecer o espaço do outro, passando a respeitar os limites de cada indivíduo. O jogo faz com que a criança comece a lidar com a situação de vitória e derrota, situações problemas, o que em muitas vezes pode revelar sua real natureza.

Portanto, independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança e ela pode desenvolver-se socialmente, trocar experiências, respeitar limites e aprender. Esse mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos não deve ser perdido ao ingressarem na escola, pelo contrário deve ser aproveitado como cartas escondidas debaixo da manga para surpreender o aluno quando ele menos esperar, pois essa ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

Jogo

O jogo esta presente em todos as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. Como método de ensino é muito antigo, já que na comunidade primitiva era utilizado de maneira empírica no desenvolvimento de habilidades nas crianças e jovens que aprendiam a partir dos mais velhos a melhor forma para pescar, caçar, cultivar a terra dentre outras atividades que eram transmitidas de geração a geração. Desta forma as crianças logravam assimilar de uma maneira mais fácil os procedimentos das atividades da vida cotidiana.

Portanto de alguma forma a ludicidade do jogo se faz presente na vida das pessoas e pode acrescentar elementos referentes aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos no relacionamento entre indivíduos, possibilitando que aflore a criatividade.

O jogo faz com que a criança se envolva na brincadeira partilhando os momentos com os colegas, estabelecendo assim relações sócio-afetivas e de aprendizagem.

Segundo Piaget (1990), os jogos se estruturam em três categorias básicas: jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras, definindo os jogos de construção como uma transição entre as três categorias. E as condutas adaptadas.

- jogos de exercício – não implicam em outra finalidade que não seja o prazer. A criança o faz por mero divertimento e não por necessidade ou para aprender uma nova conduta. Não envolve pensamento.
- Jogo simbólico – implica em representação; é o jogo do faz-de-conta que surge por volta dos dois anos de idade, no qual a criança representa um significado (um carro) por um significante (os movimentos e ruídos do carro).
- Jogos de construção de regras – implica o brincar e o pensar, sendo uma transição entre o jogo simbólico e o de regras. A criança, ao invés de representar um barco por exemplo, ela o constrói.
- Jogos de regras – ao invés do símbolo, a regra supõe necessariamente relações sociais ou interindividuais. Implica em uma regularidade imposta pelo grupo, sendo que sua violação representa uma falta. São comum não apenas entre as crianças, mas também entre os adultos.

O jogo é uma atividade natural e importante para o desenvolvimento do processo psicológicos básicos, bem como uma atividade educativa de inestimável valor social. Nos jogos pode-se aprender o mais ambíguo e o mais precioso bem da natureza humana: o ser e a possibilidade de não ser.

Nos jogos aprende-se a conhecer os outros, saber esperar a própria vez, conhecer a si mesmo e bem como até onde se deve chegar dentro das possibilidades possíveis. Uma das características dos jogos são tanto a tranqüilidade como a alegria emocional que se supõe ter o indivíduo, diante da consciência de saber que a atividade desenvolvida trata-se apenas de um jogo. O

conteúdo básico do jogo é a experiência interpsicológica sobre a qual se tem lugar os acontecimentos cognitivos, afetivos, emocionais e sociais que dão significado aos acontecimentos individuais. Nos jogos aprendem-se facetas particulares desse processo tão complexo que é o de tornar-se pessoa, ou seja, o ser, o ir adquirindo uma identidade social, pois, a partir do mesmo, torna-se possível o interpretar a si mesmo ao mesmo tempo em que se dá sentido às coisas e acontecimentos circundantes. Assim, podemos dizer que o jogo se produz com maior freqüência em um período no qual se vai ampliando o conhecimento acerca de si mesmo, do mundo físico e social, assim como dos sistemas de comunicação; portanto, é de se esperar que tais sistemas comunicativos estejam intimamente relacionados com estas área de desenvolvimento.

A atividade lúdica é muito importante na criança pequena, que possui uma inteligência, um corpo e um espírito em processo de construção e desenvolvimento possuindo, portanto, um valor educativo essencial como fator de desenvolvimento físico e mental. O jogo, pois, ocupa dentro dos meios de expressão da criança um lugar privilegiado, não devendo ser considerado somente como um passatempo ou diversão: é também uma aprendizagem para a vida adulta. No jogo a crianças aprende a conhecer o próprio corpo e suas possibilidades, medrando a personalidade e encontrando um lugar no grupo. Do ponto de vista do desenvolvimento da personalidade, o jogo é uma necessidade porque inicia uma boa relação com a realidade, constituindo também uma forma prazerosa de se introduzir a criança no mundo das relações sociais.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Observamos isto

Na fase da alfabetização. O jogo é uma maneira onde a criança interpreta a realidade, nessa fase a criança começa a desvendar o mundo. Jogar quer dizer enfrentar situações diferentes, que obriga o indivíduo a criar várias maneiras de

resolvê-las. A medida que o desenvolvimento vai aumentando essa forma de encarar as coisas também vai sendo modificada. O jogo em sua grande maioria tem como objetivo, socializar a criança, elas enquanto jogam formam uma pequena sociedade, onde criam situações que em muitos casos correspondem à vida adulta. A través do jogo as crianças ampliam seu círculo social, sendo assim, o jogo favorece o entrosamento entre os participantes. É inegável que o jogo, constituindo uma das características mais marcantes da vida infantil, constitui um espaço privilegiado na promoção do desenvolvimento e da aprendizagem.

Os jogos em sua maioria desenvolvem, coordenação-motora, atenção, raciocínio lógico, orientação espacial, linguagem, discriminação auditiva e concentração. Jogando se disciplina as emoções, liberta as tensões emocionais, de maneira inconsciente. Tais funções são apresentadas em maior parte nos jogos com regras, pois esse jogos trabalham muito a percepção do mundo.

No jogo o indivíduo se revela como realmente é, mostrando suas qualidades e defeitos. No jogo afloram as fraquezas, os fingimentos, o egoísmo, a generosidade, a agressividade, a meiguice. Nele a criança se depara com seus primeiros obstáculos, jogando a criança aprende questões como: sacrifício em prol do grupo, senso de justiça, a disciplina e lealdade ao grupo.

Ao jogar aprendem-se as regras, passando a respeitá-las. As regras podem ser modificadas à medida que a brincadeira vai evoluindo, o comum acordo sempre prevalece. “A regra é inicialmente um desafio que o indivíduo impõe a si próprio, caracterizada pelas normas que devem ser seguidas e cumpridas.” NEGRINE (1994;72) Cada desafio superado torna-se um momento importante para os participantes do jogo.

Os jogos com regras, são jogos sociais, onde existem sempre parceiros, adversários e regulamentos definidos. Esse tipo de jogo trabalha combinação intelectuais e sensório-motoras. O jogo com competição, onde ocorre a vitória e a derrota, além de inúmeras situações problemáticas que exigem pronta resposta do participante, revela a natureza real das pessoas.

As regras, por sua vez são fundamentais para que as crianças aprendam que existem normas no mundo imaginário, e percebem que no mundo real as

coisas também são assim. Existem Leis, normas de convívio em que os indivíduos devem respeitá-las para que se viva bem. Portanto, o jogo com regra, e uma atividade com valor exploratório, são realizadas para explorar e exercitar os movimentos, seu ritmo, bem como os efeitos que sua ação pode produzir..

Enfim, o jogo exerce grande influência no desenvolvimento dos alunos, favorecendo a compreensão da estrutura do pensamento lógico pois, os estimula e os coloca em contato com a realidade. Quando a criança joga, ela libera e canaliza suas energias e tem o poder de transformar e propiciar condições de liberação da fantasia. Pois, na medida que a criança brinca, ela se integra, passa a conhecer o mundo, vai se conhecendo, constrói interiormente o seu mundo, aciona seu corpo e a sua mente, tudo isso propicia a construção do conhecimento. No jogo a criança é desafiada a desenvolver suas habilidades que envolva a atenção, o raciocínio lógico, a observação, a análise e a síntese.

CAPITULO III

ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Abordagem

O estudo por meio da pesquisa veio atender diversos pontos de investigação de um trabalho científico, principalmente quando estes trabalhos estão relacionados com a área educacional. Assim a pesquisa qualitativa torna-se apropriada para o estudo do lúdico na aprendizagem, justamente por atender a pontos necessários para análise desse processo dentro de duas unidades escolares.

“...a pesquisa qualitativa supõe como direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada”...(LUDKE, 1986).

A pesquisa qualitativa virá dar suporte para uma investigação do que está acontecendo no processo educativo que faz com que os professores não valorizem a ludicidade na escola. Um trabalho de pesquisa dentro desta temática estudará a interferência do brincar no processo de aprendizagem significativa.

A observação das práticas lúdicas em seu ambiente natural por meio da investigação pode esclarecer diversos pontos e enriquecer o trabalho do tema abordado.

O pesquisador poderá presenciar as práticas que são desenvolvidas na escola, constatando se estas atividades lúdicas estão presentes no desenvolvimento sócio afetivo ou não.

Como o problema será estudado no ambiente em que ele ocorre naturalmente, sem a modificação do pesquisador, este poderá verificar os métodos de ensino, o material didático utilizado os quais proporcionam ou não o processo do lúdico.

“sendo assim, as circunstâncias particulares

em que um determinado objeto se insere são essenciais para que se possa entendê-lo “.(LUDKE, 1986).

Através do contato direto no espaço escolar utilizar-se-á como instrumento para análise da temática a observação direta do ambiente. “Além disso, as técnicas de observação são extremamente úteis para descobrir aspectos novos de um problema”. LUDKE (1984;26)

“A observação direta permite também que o observador chegue mais perto da perspectiva dos sujeitos, um importante alvo nas abordagens qualitativas. Na medida em que o observador acompanha in loco as experiências diárias dos sujeitos, pode tentar apreender a sua visão de mundo, isto é, o significado que eles atribuem à realidade que os cerca e às suas próprias ações.” LUDKE (1984;26)

Por meio da observação o pesquisador obterá uma visão ampla da problemática colhendo dados concretos para análise do problema.

Participantes do Estudo

A pesquisa deu-se com a observação dos alunos da 3ª série do Ensino Fundamental da Escola Classe 11 de Sobradinho, num total de 29 alunos sendo 16 meninas e 13 meninos, com idades entre 08 e 12 anos.

A turma é bastante participativa e agitada. Gostam muito de conversar, brincar, ouvir histórias e músicas, produzir textos e participar de dinâmicas.

A escola encontra-se em reforma, sendo que, por isso, estão ocupando um espaço bem menor. As salas são pequenas e mal divididas. As crianças ficam amontoadas, sem espaços para a entrada, recreio e recreação. O horário do lanche é insuficiente e cronometrado em quinze minutos, não sobrando tempo para extravasar a energia latente em cada criança. O horário está reduzido iniciando às treze horas e encerrando às dezessete horas. Diante disso, o trabalho pedagógico baseia-se na realidade e vivência dos alunos.

Coleta de dados

Para a realização da coleta de dados foi aplicado o jogo do TANGRAM para a 3ª série da Escola Classe 11 de Sobradinho. Uma turma com 29 alunos, sendo 16 meninas e 13 meninos.

O jogo foi aplicado de modo a verificar a sua importância no desenvolvimento da atenção e do raciocínio lógico do educando.

CAPÍTULO IV

DISCUSSÃO DE DADOS

Relatório da coleta de dados

Para realização da coleta de dados foi aplicado o jogo TANGRAM para a 3ª série da Escola Classe 11 de Sobradinho DF.

A atividade iniciou-se com a distribuição do jogo para o 29 alunos, sendo 13 meninos e 16 meninas. Durante a distribuição do jogo, os alunos demonstraram muita curiosidade, onde alguns perguntaram:

- _ Professora, o que é isso?
- _ Professora, o que vamos fazer o esse papel?
- _ É para recortar, professora?

Nesse momento foi solicitado que eles aguardassem as respostas.

Após a distribuição, foi explicado que a atividade recebida era um jogo de origem chinesa muito antigo chamado “ Chi Chiao Pan” que significa “ jogo dos sete elementos” ou “sete pratos da sabedoria”. Existem várias teorias sobre a origem da palavra tangram.

Segundo alguns, esta foi inventada por um inglês, unindo o vocábulo cantonês “tang” que significa chinês, com o vocábulo latino “gram” que significa escrito gráfico.

Outra explicação é que a origem do jogo remota aos anos 618 a 907 d.C., época em que reinou na China a dinastia Tang, daí a origem da palavra. Existe outra história que conta que a tangram foi inventado por um homem chamado Tan enquanto tentava consertar os bocados quebrados de um azulejo de porcelana.

Não se sabe com certeza quem inventou o jogo nem quando, apesar deste quebra cabeças ser mais antigo, o primeiro livro publicado foi em 1813 na China.

No século XIX, na Europa e na América verificou-se um súbito interesse pelo tangram isto devido ao comércio com a China e, por consequência, as

novidades trazidas pelos marinheiros. Publicaram-se várias traduções dos livros chineses que explicavam as regras do jogo e foram feitos conjuntos de jogos em cartão. O jogo tornou-se tão popular que era jogado por crianças, adultos, pessoas comuns e personalidades do mundo das ciências e das artes.

Inicialmente, através das compilações dos livros chineses, conheciam-se apenas algumas centenas de figuras originais que se podiam fazer com o tangram. Em 1900 já se tinham inventado novas figuras e formas geométricas, havendo aproximadamente 900 figuras. Atualmente existem cerca de 16000 figuras distintas que se podem construir com as peças do tangram.

Hoje em dia o tangram não é só utilizado como entretenimento, utiliza-se também na Psicologia, em Desenhos, em Filosofia e particularmente na Pedagogia. Na área da Matemática é usado para introduzir os conceitos de geometria plana e para desenvolver as capacidades psicomotoras e intelectuais das crianças, pois permite ligar de forma lúdica a manipulação de materiais com a formação de idéias abstratas.

Depois de contado a história do tangram os alunos ficaram ainda mais eufóricos, interrompendo a narração rindo de algumas palavras diferentes e perguntando:

- _ Tia, com esses papeis eles fizeram essa quantidade de figura? Fala serio!
- _ Professora, pode-se mesmo inventar figuras com essas peças?
- _ Tia, esse joguinho pode ser usado em tantas áreas assim?

A professora respondeu explicando que realmente pode-se fazer muitas gravuras com o jogo tangram e que ele é utilizado cada vez mais na Psicologia, na Filosofia, na Matemática e na Pedagogia.

Em seguida foi pedido que pintassem cada peça do jogo com cores diferentes. Neste momento eles demonstraram alegria. Como: “Oba, vamos pintar!” ; “que bom, adoro pintar!” ; até que enfim, não vamos escrever mais hoje!”.

Durante a pintura do tangram percebeu-se que os alunos Vinícius, Helen e o André não demonstraram vontade em pintar, ficando disperso, deixando a atividade de lado. Devido a esse comportamento a professora chamou a atenção para a realização da tarefa, falando:

_ Meninos, parem com a conversa e realizem a atividade!

Os alunos Helen e André resolveram pintar já, o aluno Vindico ofereceu resistência ao comando da professora, respondendo:

_ Professora, não estou à fim de pintar nada!

A professora respeitou a vontade do aluno. Voltando-se para os outros alunos notou que havia peças muito bonitas e criativa, onde alguns alunos pintaram cada peça com cores variadas, ou desenhos diversos para modificar as peças. Enquanto que outros não capricharam, pintando de qualquer jeito.

Depois das peças pintadas e recortadas, foram exploradas as formas geométricas, através de perguntas:

_ Quantas peças nós temos?

_ Quais são elas?

Os alunos responderam que o jogo tinha sete (7) peças, sendo cinco (5) triângulos de tamanhos diferentes, um (1) quadrado. Não reconheceram apenas um (1) peça que era o losango.

A professora falou que a peça se chama losango. E pediu que explorassem as peças e tentassem formar figuras encaixando as sete peças umas as outras, não deixando sobrar nenhuma das peças.

Neste momento houve tumulto na sala de aula, em que alguns alunos se manifestam dizendo:

Os alunos Helen Guilherme, Anne, Luana, Erick e Andressa, disseram que era muito difícil formar alguma coisa com essas pecinhas. Já os alunos André, Jhullyene, Stephany e Paulo, perguntaram o que se poderia formar com essas peças. A professora respondeu que não era difícil, mas, que eles deveriam tentar para descobrir o que podem fazer usando a sua criatividade.

Assim, eles começaram a tentar e ficaram tão envolvidos com as gravuras que estavam conseguindo fazer, que o aluno Vindico até então desinteressado, começou a realizar o jogo.

Os alunos demonstraram atenção, concentração e quase todos conseguiram encaixar as peças uma as outras e montar variadas figuras, tais como: coelho, barco, pássaro, homem, abajur, vela e quadrado.

Durante a realização do jogo pode-se observar que alguns alunos tentaram montar uma gravura desejada, mas só conseguiram com a ajuda do colega. O aluno Vindico se envolveu tanto com a atividade que acabou ajudando outros coleguinhos que estavam com dificuldades.

Houve a repetição da maioria das figuras, isto, porque, alguns começavam e não conseguiam terminar, assim, outros terminavam para eles a figura.

Depois que terminaram de formar as gravuras, compartilharam com os colegas e com a professora, explicando com muito entusiasmo como conseguiram montar as figuras.

Finalizou-se a aula com a exposição dos trabalhos realizados, num mural em sala de aula.

Foi interessante perceber como esta atividade pode desenvolver vários aspectos, principalmente a atenção, o raciocínio lógico e a cooperatividade entre os alunos.

Com base em tais dados e a partir do embasamento teórico pretende-se verificar a importância dos jogos no desenvolvimento da atenção e do raciocínio lógico.

Análise dos Resultados

Para análise dos resultados da presente pesquisa, foi aplicado o jogo TANGRAM com os alunos da 3ª série do Ensino Fundamental.

Conforme se observou no jogo realizado, trabalhar de forma lúdica desperta o desenvolvimento da atenção, do raciocínio lógico, além de promover a interação e a socialização, bem como a criatividade. Pois, os alunos aprenderam uns com outros, envolveram-se na criação de gravuras, compartilharam com outros as suas dúvidas e buscaram soluções para as suas dúvidas.

Tal atividade contribuiu uma aprendizagem significativa e se constituiu num elemento, por excelência entre os alunos. Pois os alunos exploravam as figuras geométricas, tentando encaixá-las para a confecção da figura desejada, além de tentarem ultrapassar os colegas fazendo figuras cada vez mais complexas.

Segundo as idéias de Negrini (1994:18), esta aproximação entre duas ou mais crianças para compartilhar uma mesma atividade parece Ter sua origem no processo de imitação, ou seja, pelo menos a partir da imitação da atividade do outro é que se estabelecem as primeiras relações entre iguais. o que ficou bem claro quando os alunos interagiram entre eles, buscando ajuda dos colegas na montagem das gravuras dos e também quando uns iniciaram e outros as concluíram.

Sem duvida, em quase todos os momentos, o jogo favoreceu o desenvolvimento das habilidades de atenção e do raciocínio lógico durante a utilização de estratégias para a resolução de problemas como a escolha e posição das peças para a formação de imagens, na exploração de possibilidades durante o encaixe das peças, na memorização da seqüência das peças para a formação de gravuras, na comparação de tamanho das formas geométricas e também quando os alunos comunicaram suas percepções entre os colegas. O jogo também favoreceu a possibilidade do aluno progredir seguindo o seu ritmo e valorizando sua motivação pessoal.

A criatividade é um aspecto que não faz parte da delimitação do tema do trabalho, mas foi evidente nos alunos quando pintaram as peças de formas originais e na criação das gravuras. Ela é um potencial o ser humano, é uma atividade superior de cada um que vai além arte ou das grandes invenções. A criatividade é um fermento de resolução de todos os problemas.

De acordo com os aspectos observados, percebemos que na atividade lúdica a criança demonstra a sua personalidade, associa conhecimentos as atividades, ativando a atenção e o raciocínio lógico-matemático, quando os alunos observaram as peças do TANGRAM, na subordinação às regras estabelecidas, ou seja, na formação de diversas gravuras utilizando todas as peças do jogo, na criação das gravuras, demonstrando fixação das origens ao auxiliarem os colegas.

Baseando-se nas idéias de Vygotsky (1991), “em um sentido, no brinquedo, a criança é livre para determinar suas próprias ações. No entanto, em outro sentido, é uma liberdade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordinada aos significados dos objetos e a criança age de acordo com ele”. Este pensamento

relaciona-se principalmente, quando o aluno utilizou todas as peças do jogo para a formação das gravuras, manifestando assim, a incorporação das regras estabelecidas na execução do jogo.

CAPÍTULO V

CONCLUSÕES

Pela pesquisa realizada pode-se concluir que a ludicidade nos jogos é importante para o desenvolvimento intelectual, através de atividades que envolvem a atenção e o raciocínio lógico. Que ficou evidenciado quando os alunos envolveram-se com o jogo, manipularam suas peças, as encaixaram, formando diversas gravuras; e também quando identificaram as formas geométricas. Com isso, manifestaram ações que os levaram a refletir, pensar, descobrir, criar, recriar e juntar facilitando o desenvolvimento das capacidades de Ter atenção e o raciocínio lógico.

A professora durante a atividade foi peça fundamental nesse processo, pois intermediou o conhecimento realizado a atividade lúdica o jogo, para atrair a atenção do aluno; proporcionando, assim, a sua interação com o grupo, com o raciocínio lógico, matemático, com a linguagem e com a interdisciplinariedade .

O jogo do TRANGRAN, como atividade lúdica, foi importante para o desenvolvimento da prática pedagógica. Possibilitou, ao aluno, raciocinar e pensar em tudo que aprendeu, pois exigiu a sua participação criativa e crítica, promovendo a interação social e o conduzindo, através do envolvimento, com o jogo, á brisa e ao domínio de um conhecimento mais abstrato.

Portanto, o raciocínio lógico e a atenção foram habilidades inerentes, que possibilitaram a aprendizagem significativa pois, os alunos formularam estratégias na comparação do tamanho das figuras, o controle sobre o número de gravuras, a quantidade total, o esforço de reproduzirem com detalhes as gravuras confeccionadas pelos colegas e a resolução de problemas relacionados as atividades propostas das formas geométricas, identificando-as e comparando-as.

Por tudo isso, é preciso transformar a escola, num lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação; é preciso também repensar na formação do professor, para que reflita cada vez mais sobre a sua função, a sua prática pedagógica e adquira

cada vez mais competência, não só em busca do conhecimento teórico, mas numa prática que resgate e desperte nas crianças o gosto pelo aprender, a vontade pela busca do conhecimento por meio do jogo, pois este se processa mais facilmente.

REFERÊNCIAS

CHATEAU, J. **O jogo e a educação**. São Paulo: Summus, 1987.

LUDKE, Menga. ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento Infantil**. – Simbolismo e Jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

SANTIN, S. **Da alegria do Lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre, 1994.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R. e LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.